

GameDays 2022

5. Juli 2022, „in Präsenzplus“

Herzlich Willkommen!

zur 18. Auflage

- **Prof. Dr. Jens Schneider**, VP Transfer & Internationalisierung,
Technische Universität Darmstadt
- **Sophie Mundo**, Hessische Staatskanzlei,
Ministerium für Digitale Strategie und Entwicklung
- **Susanne Stöck**, HA Hessen Agentur,
Wirtschaftsforschung und Landesentwicklung

GameDays 2022

5. Juli 2022, „in Präsenz*plus*“

Herzlich Willkommen!

Präsenz – Vorträge, Rallye, Game Dev Workshop



Maskenpflicht im Gebäude

Online – Vorträge & Rallye



Name, Einrichtung: chat++

GameDays 2022



Kooperationspartner – *vielen Dank!*



InGeoForum



Kultur- und
Kreativwirtschaft
HESSEN



FORUM
INTERDISZIPLINÄRE
FORSCHUNG



KOM – Multimedia
Communications Lab



Wissenschaftsstadt
Darmstadt Marketing GmbH



gamearea
HESSEN



Steinbeis-Transferzentrum
Serious Games

Newsletter

Juni 2022

Liebe Leserinnen und Leser,

mehr Menschen in Deutschland spielen Computer- und Videospiele als jemals zuvor! Sechs von zehn Deutschen spielen mindestens gelegentlich, egal ob Mann oder Frau, egal ob alt oder jung. Games gehören damit nicht nur genauso selbstverständlich zum täglichen Medienkonsum wie Fernsehen, Musik oder Social Media - sie sind das größte Unterhaltungsmedium unserer Zeit.

Quelle: game Verband, newsletter Juni 2022

RAL Serious Games Gütezeichen & news

- Prof. Dr. Oliver Korn, KORION; Pascal Tonecker, Crytek
- Prof. Dr. Anna Lisa Martin-Niedecken, ZHDK Zürich & Sphery
- Dr.-Ing. (habil.) Stefan Göbel, AG Serious Games, TU Darmstadt



DIN SPEC 91380 → SG-IC → WTT Serious Games → Qualität: RAL Gütezeichen

- Es gibt einige/viele Serious Games, aber nicht alle sind gut..
- Ziel: Auszeichnung von „qualitativen“ Serious Games
 - .. als Mehrwert für Anbieter (Marketing) & (potentielle) Kunden
- Frage: was macht ein gutes Serious Game?

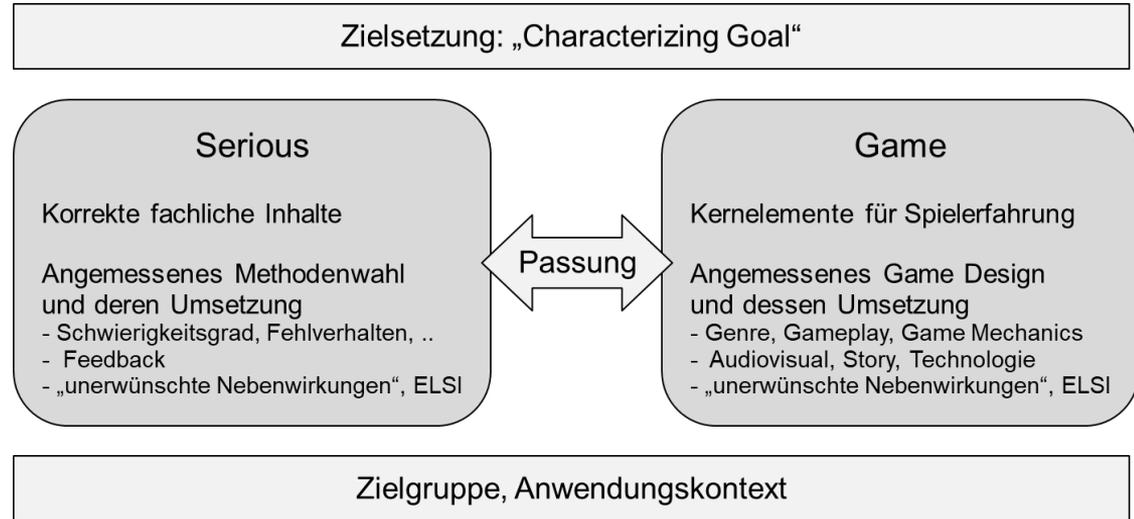
Caserman, P., Hoffmann, K., Müller, P., Schaub, M., Straßburg, K., Wiemeyer, J., Bruder, R. & Göbel, S. (2020). Quality Criteria for Serious Games: Serious Part, Game Part, and Balance. *JMIR serious games*, 8(3), e19037.

Bruder, Regina; Eckert, Tobias; Conradt, Julian; Caserman, Polona; Schaub, Marcel; Hoffmann, Katrin; Wiemeyer, Josef; Straßburg, Katharina; Müller, Philipp; Göbel, Stefan (2021): Gütekriterien Serious Games – Langfassung.

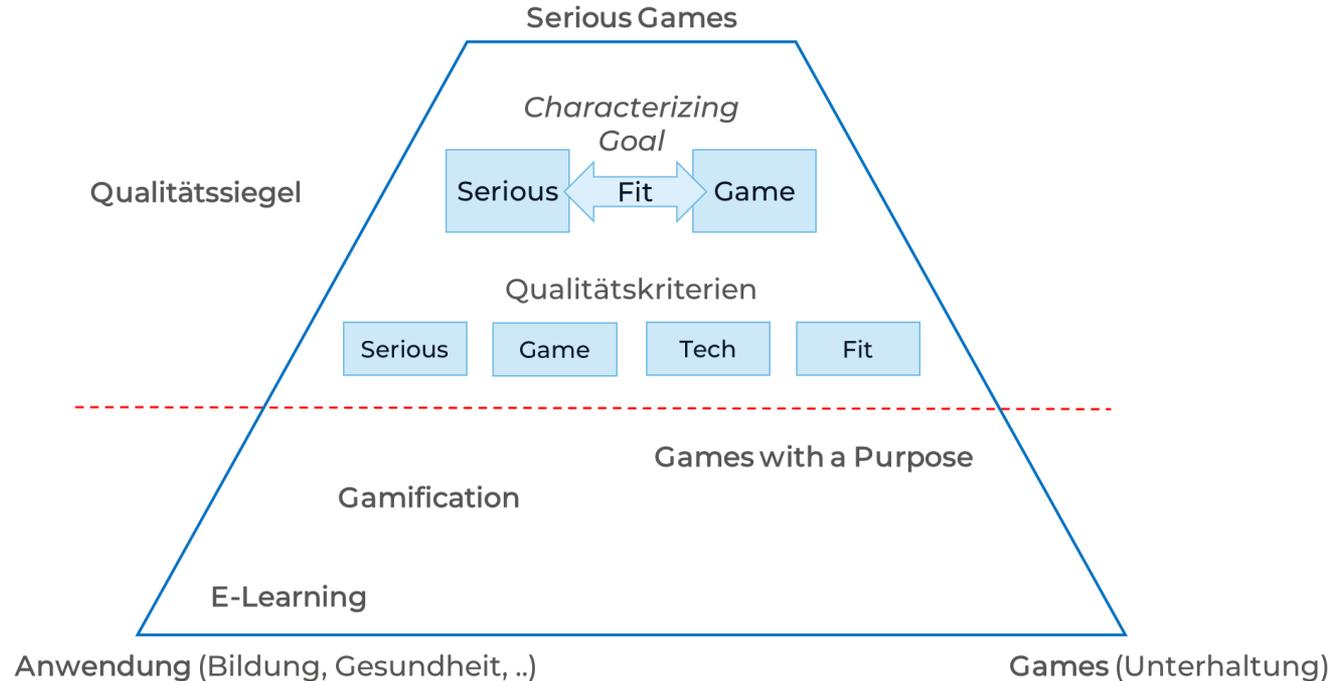
DOI: [10.26083/tuprints-00017872](https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:hbz:5:1-65862-p0017-8)

Serious Games Gütezeichen – Struktur

- *Serious part*, z.B. Lernen
 - Korrekt dargestellte Inhalte
 - Angemessene Ziel-Inhalt-Methoden-Relation
- *Game part*, u.a.
 - Zielangemessenes und zielgruppengerechtes Game Design (Progression, Spielregeln, Feedback, Immersion)
- *Passung*, primär
 - *Characterizing Goal* ist integraler Bestandteil des Game Design



Serious Games Gütezeichen



Serious Games Gütezeichen – *Gute Beispiele*



RAL Serious Games Gütezeichen e.V.

- Status Quo des e.V.
- Mission Statement
- Wer ist dabei?
 - Ordentliche
 - Assoziierte Mitglieder
- Was kostet es?
- Wie funktioniert der Zertifizierungsprozess?



Weitere News – Förderung

- EU: Creative Europe, ICT, Health..
- Deutschland:
 - [Games-Förderung](#): BMDV → BMWK
 - RAL Gütezeichen Serious Games Zertifizierung
 - BMBF (u.a. KMU-Inno), BMWK (u.a. ZIM)
- Hessen:
 - [Hessen serious Game](#) (HMWEVW, WI Bank)
 - [Innovationsförderung Hessen](#), LOEWE-Förderlinie 3 (HA/HTAI)
 - [Distr@I – Digitalisierung stärker](#), Transfer leben (HDigMin, WI Bank)



Quelle: game Verband, 30. Juni 2022

INVITE Projekt „SG4BB“

- Angelika Maier, ÜBZO
- Elisabeth Rotter, TU Darmstadt
- Wolfgang Brabänder, TU Darmstadt
- .. und weitere Konsortialpartner:
Nurogames, Mastersolution, Skillfire, MaibornWolff, AVM Rüsselsheim

KITE – KI-gestütztes Einsatzkräftetraining

- Prof. Dr. Thorsten Göbel,
Hessische Hochschule für öffentliches Management und Sicherheit
- Pascal Tonecker, Crytek
- Dr.-Ing. Polona Caserman, AG Serious Games, TU Darmstadt

Panel „Spielerische Bildungsförderung“

- Moderation: Karsten Daugill, Bundesverband mittelständische Wirtschaft, Unternehmerverband Deutschland e.V. (BVMW)
- Podium
 - Prof. Dr. Wortmann, Generalsekretär der Bildungsallianz des BVMW
 - Prof. Dr. Michael Kickmeier-Rust, PH St. Gallen
 - Dr. Ursula Vossen, Wirtschafts- und Infrastrukturbank Hessen
 - Ingo Staack, Thyssenkrupp Marine Systems & ZGDV Darmstadt
 - Christian Hoppe, E-Learning, TU Darmstadt

GameDays 2022

5. Juli 2022, „in Präsenzplus“, Science meets Business & Öffentlichkeit – Rallye

Präsenz – Vorträge, Rallye, Game Dev Workshop



Maskenpflicht im Gebäude

Laufzettel: Exponate anschauen & ausprobieren

Laufzettel bis 16:00 Uhr an der Registration abgeben

Online – Vorträge & Rallye



16:00 Uhr
Siegerehrung
- Präsenz
- & online



Name, Einrichtung: chat++
Quiz: virtueller Showroom, Trailer
Lösungswort bis 15:45 Uhr an
gamedays@ingeforum.de

Digital Twin – Deutschland in 3D

Dr. Anja Hopfstock,
Bundesamt für Kartographie und Geodäsie

Automatisierte Erstellung von 3D-Umgebungen für Serious Games mit Geodaten am Beispiel eines Virtuellen Campus

Florian Horn, Lukas Pohli, TU Darmstadt

Jan Briese, optify

Prozedurale Content Erstellung für personalisierte Location-based Games

Dr.-Ing. Thomas Tregel, FG Multimedia Kommunikation, TU Darmstadt

MightyU – Game Design für ein spielerisches Therapieprogramm

Thomas Immich, Centigrade

SG4smartmedication

Luisa de Witte und David Schmoldt, smartmedication eHealth Solutions

Sebastian Dill, Fachgebiet kis*med, TU Darmstadt

Panel „Spielerische Gesundheitsförderung und -versorgung“



- Moderation: Dr. Stefan Göbel, AG Serious Games, TU Darmstadt
- Podium
 - MinR Dr. Schmidt-Gering, Bundesministerium für Gesundheit
 - Dr. Andreas Rösch, smartmedication eHealth Solutions
 - Dr. Jürgen Konradi, Universitätsmedizin der JGU Mainz
 - Dr. Thomas Niemann, IHK Hessen innovativ

- Moderation: Dr. Stefan Göbel, AG Serious Games, TU Darmstadt
- Podium
 - MinR Dr. Schmidt-Gering, Bundesministerium für Gesundheit
 - Dr. Andreas Rösch, smartmedication eHealth Solutions
 - Dr. Jürgen Konradi, Universitätsmedizin der JGU Mainz
 - Dr. Thomas Niemann, IHK Hessen innovativ



Leistungen

Rundum versichert

Mitglied werden

Service

Gesund.Machen.



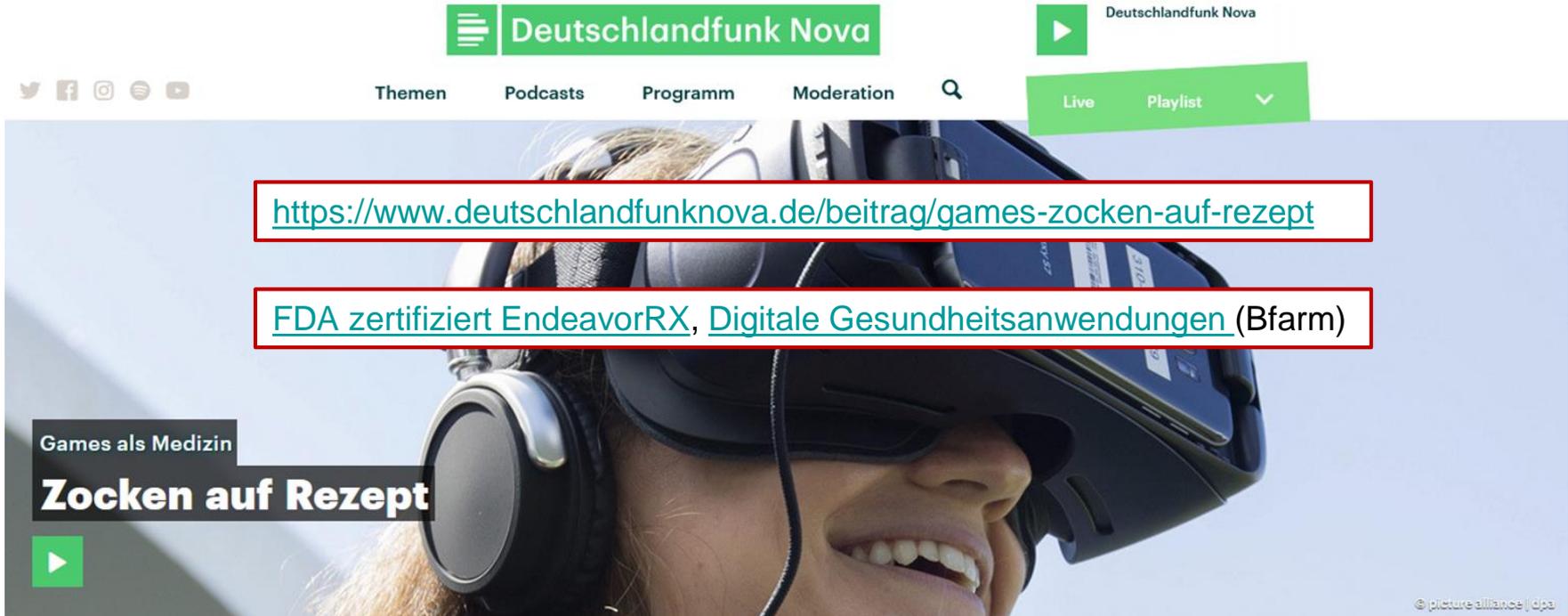
IKK classic > ... > Digitales Leben > Health Games: Computerspielen für die Gesundheit

HEALTH GAMES: COMPUTER- SPIELE ALS THERAPIE



Computerspielen für die Gesundheit? Was zunächst abwegig klingt, ist tatsächlich Realität. Denn das Genre der Health Games hält viele Angebote bereit, die nicht nur der Unterhaltung dienen: So können Spielende auch ihre Fitness und Gesundheit fördern.

Panel „Spielerische Gesundheitsförderung und -versorgung“



Deutschlandfunk Nova

Themen Podcasts Programm Moderation

Live Playlist

<https://www.deutschlandfunknova.de/beitrag/games-zocken-auf-rezept>

[FDA zertifiziert EndeavorRX, Digitale Gesundheitsanwendungen \(Bfarm\)](#)

Games als Medizin

Zocken auf Rezept

picture alliance | dpa

Computerspielen für die Gesundheit? Was zunächst abwegig klingt, ist tatsächlich Realität. Denn das Genre der Health Games hält viele Angebote bereit, die nicht nur der Unterhaltung dienen: So können Spielende auch ihre Fitness und Gesundheit fördern.

GameDays 2022

Siegerehrung Rallye – in Präsenz & online

Serious Games Rallye

- In Präsenz:
25 Exponate; 3 Poster + 22 „live“
- Online:
.. Exponate, Quiz-basiert, Lösung „...“
- .. Teilnehmer*innen

